

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PADA MATERI GRADING POLA DASAR

Munirotus Saadah

Mahasiswa SI Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
ndukiroh@gmail.com

Ratna Suhartini

Dosen Pembimbing PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
ratnasuhartiniart@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif pada materi grading pola dasar berbasis *software articulate studio'13*. Selain itu penelitian ini juga bertujuan mengetahui kelayakan media interaktif pada materi grading pola dasar dan mengetahui respon mahasiswa terhadap media interaktif pada materi grading pola dasar. Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa DIII Tata Busana angkatan 2015 yang sedang menempuh mata kuliah grading. Metode penelitian yang digunakan adalah *Four-D Model* yang terdiri dari tiga fase, yaitu : *Define, Design, Develop, Disseminate*. Namun dalam penelitian ini *disseminate* tidak digunakan karena penelitian ini masih dalam ruang lingkup yang kecil. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket kelayakan media dan angket respon mahasiswa. Analisis data dilakukan dengan penyajian data, analisis tingkat rating, rerata, persentase skor, tabulasi tabel dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah kelayakan media interaktif pada materi grading pola dasar yang telah divalidasi dan dengan hasil rating rerata sebesar 95,58% yang termasuk kategori sangat layak, dan berdasarkan hasil angket respon mahasiswa diperoleh hasil rating rerata sebesar 90,97% yang termasuk kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif pada materi grading pola dasar sangat layak digunakan dalam pembelajaran mata kuliah grading.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Software Articulate Studio'13, Grading Pola Dasar

Abstract

This research aims to produce a product media interactive of basic pattern grading based software articulate studio'13. In addition, this research also aims to know advisability media interactive of basic pattern grading and see students response about advisability from media interactive of basic pattern grading. The subject research is students of Diploma Fashion design 2015 are taking grading lesson. The method which use four-D model consist of four phases: Define, Design, Develop and Disseminate. But in this research disseminate has not use because this research is still on small range. Technique of accumulation data uses the advisability media questionnaire and students response questionnaire. Analysis method used presentation data, rating level analysis, average, score percentage, tabel of tabulation and conclusion. This result is advisability of media interactive of basic pattern grading has been validated with the average rating 95,58% that included in very advisability category, and result of students response get average rating 90,58% that included in very advisability category. This conclusion of media interactive of basic pattern grading is very advisability to use in grading lesson.

Keyword: Learning, Media, Articulate Studio, Pattern, Grading.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia (SDM), terutama untuk pengembangan aspek kemampuan intelektual dan kepribadian manusia. Wujud pengembangan SDM dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar di sekolah ataupun di perguruan tinggi bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, membekali para generasi bangsa agar siap menggantikan para pemimpin di masa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan pembaharuan materi dan media pendidikan yang baik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Menurut Aqib (2010: 58) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar”. Media memiliki peran atau fungsi yang penting dalam proses pembelajaran, baik tidaknya media pembelajaran akan mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar, sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Azhar, 2014: 15) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat berfungsi untuk membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan

kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran yang monoton terkadang membuat peserta didik merasa bosan, oleh karena itu seiring dengan kemajuan teknologi yang ada banyak peserta didik yang mulai tertarik dengan media yang berbasis elektronik. Berdasarkan pernyataan tersebut pendidik harus mampu menciptakan atau mengadakan suatu media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman atau teknologi untuk membantu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Menurut (Arifin, 2012) Kualitas penerimaan informasi pelajaran akan lebih baik apabila didukung oleh media interaktif. menurut Susilana, Rudi dkk (2007: 128) menjelaskan bahwa media interaktif adalah media yang mengajak siswa untuk tidak memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi mengikuti pembelajaran, seperti interaksi dengan sebuah program atau aplikasi tertentu, interaksi dengan mesin misalnya mesin pembelajaran, simulator, atau kombinasi yang berbentuk video tutorial. Kelebihan dari penggunaan media interaktif yaitu dapat menyajikan informasi dengan objek abstrak menjadi konkrit dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa karena mereka dapat berinteraksi dengan konsep yang sedang dipelajarinya. Jika dibandingkan dengan media yang lain, media interaktif lebih mudah digunakan dan berisi gambar bergerak untuk mempermudah pemahaman sebuah konsep.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan dalam mengikuti proses pembelajaran yang diselenggarakan di Universitas Negeri Surabaya, Fakultas Teknik, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, pada Prodi Tata Busana, umumnya media pembelajaran yang digunakan berupa program *Microsoft Office Power Point* yang belum dimaksimalkan kemampuan programnya. Program *Microsoft Office Power Point* biasa diterapkan dikelas mata kuliah kependidikan ataupun materi praktek. Adapun dalam mata kuliah praktek jarang adanya penambahan media berbasis IT dengan penambahan video atau beberapa audio didalamnya

Dalam mata kuliah grading, media pembelajaran yang digunakan biasanya berupa modul, *Power Point* dan buku teks. Sehingga dalam hal ini dibutuhkan sebuah media yang dapat dimanfaatkan fungsinya untuk memasukkan materi-materi yang sesuai yang dapat dibuat atau disusun dengan mudah. Media yang dibuat diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar.

Grading berasal dari kata *grade* yang artinya tingkatan. Grading pola membuat tingkatan ukuran pola dalam beberapa *size/ukuran* di atasnya atau dibawahnya. Menurut Price, Jeanne and Zamkoff, Bernard (1996: 2-3), "*grading is the process of proportionally increasing or decreasing a master pattern according to a prescribed set of body measurements*" yang artinya grading adalah proses memproporsionalkan ukuran pola dengan cara menaikkan atau menu-

runkan pola dasar (*master pattern*) berdasarkan ketentuan ukuran tubuh. Yang mana *master pattern* sendiri mempunyai definisi *a master pattern is the model size, or first pattern, from which duplicates are made and tested for accuracy*, yang berarti *master pattern* adalah ukuran model atau pola pertama yang di jiplak dan sudah diuji ketepatan ukurannya. Sedangkan menurut (Widjiningsih: 2004) Grading pola adalah proses membesarkan atau memperkecil suatu pola menjadi pola lain dengan ukuran yang berbeda dari pola asal dengan *style* yang sama dengan model asli pada pola dasar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa grading adalah proses membesarkan dan mengecilkan atau menaikkan dan menurunkan ukuran *master pola* berdasarkan ukuran standar tubuh yang sudah ditentukan. Grading memiliki tiga teknik diantaranya (1) teknik manual, (2) menggunakan mesin grading dan (3) grading komputer.

Dalam penelitian ini media yang dibuat berasal dari sebuah software yang memang sudah umum digunakan sebagai media pembelajaran yakni *microsoft office power point* yang dimaksilmalkan fungsi dan kemampuan programnya dengan ditambahkan software atau program pendukung berupa *Articulate Studio '13* yang bekerja sama menyajikan materi yang kompleks. Menurut Suros, Lucy 2013 *Articulate Studio '13* adalah perangkat lunak (*software*) buatan Global Incorporation di Negara USA yang dikhususkan untuk mendesign media pembelajaran berbasis ICT. *Software* ini berkapasitas 88,4 MB yang dapat dijalankan pada *computer* yang bersistem operasi *windows (windows XP, Vista, Seven, windows 8* atau yang terbaru *windows 10)*. *Software* ini dapat di *download* secara gratis di www.articulate.com. *Articulate stuido'13* adalah software *articulate* yang didalamnya terdapat beberapa program aplikasi didalamnya, diantaranya adalah *articulate engage*, *articulate quizmaker*, *articulate presenter*. Media interaktif pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses penyampaian materi pembelajaran kepada para peserta didik sehingga peserta didik semakin memahami dan terampil dalam mempelajari ilmu grading pola dasar.

Media interaktif ini diharapkan menghasilkan respon yang baik dari peserta didik atau mahasiswa. Menurut Selvi H yang dikutip dalam Simamora (2007:7) respon adalah reaksi peserta atau seseorang terhadap stimuli tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi keempat (2008 : 813) respon diartikan sebagai tanggapan atau reaksi jawaban terhadap suatu gejala atau peristiwa yang terjadi. Sedangkan Krisyanti, (2014:24) menjelaskan bahwa respon peserta yaitu perilaku yang lahir sebagai tanggapan, hasil masuknya stimulus yang diberikan pelatih/pendidik kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pernyataan para ahli tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa respon mahasiswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tanggapan atau reaksi jawaban mahasiswa terhadap stimulus atau perlakuan dalam hal ini ialah media interaktif grading pola dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dijabarkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana kelayakan media interaktif pada materi grading pola dasar (2) Bagaimana respon mahasiswa terhadap media interaktif pada materi grading pola dasar. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui kelayakan media interaktif pada materi grading pola dasar (2) Mengetahui respon mahasiswa terhadap media interaktif pada materi grading pola dasar

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

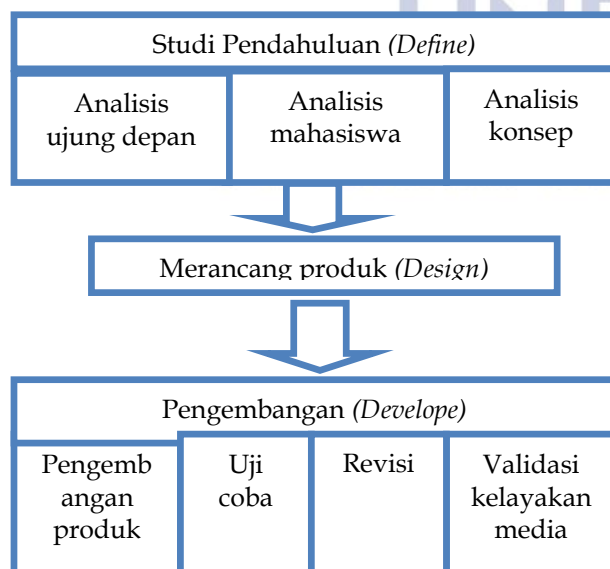
Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Bock dalam “*Getting It Right : R&D Methods in Science and Engineering, Development is a process that applies knowledge to create new device on effects*”, yang artinya model pengembangan merupakan dasar yang digunakan untuk pengembangan produk yang akan dihasilkan (Nusa Putra : 2012).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Surabaya, Fakultas Teknik, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga pada program studi DIII Tata Busana yang pelaksanaannya pada semester ganjil tahun akademik 2016/2017

Prosedur dan Desain Penelitian

Prosedur penelitian akan memaparkan langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam membuat produk. Menurut Thiagarajan dalam Arifin (2012:128), ada empat tahap penelitian pengembangan yang sering dikenal dengan istilah 4-D, yaitu *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Namun, pada penelitian ini penulis hanya sampai pada tahap yang ketiga yakni *develop* tanpa melakukan tahapan *disseminate* atau penyebaran Berikut tahapan prosedur penelitian ini :



Gambar 1. Desain Penelitian Pengembangan

1. Tahap *Define*

a. Analisis Ujung Depan

Penelitian ini dilakukan berdasarkan mata kuliah grading yang ada pada prodi DIII Tata Busana. Dalam analisis ujung depan ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran grading. Penulis menemukan perlunya inovasi media pembelajaran yang mudah dipahami sendiri dengan sesuatu yang menarik, sehingga penyampaian materi tidak terbatas pada jadwal pembelajaran. Selain itu media pembelajaran yang diterapkan selama ini hanya berupa demonstrasi dan power point dengan pemanfaatan fungsi *menu bar* yang masih standar, maka dibutuhkan media pembelajaran yang mengiringi perkembangan teknologi yang sangat akrab kalangan mahasiswa. Materi yang dipilih dalam media pembelajaran ini berupa materi grading pola dasar yang meliputi pola dasar badan, lengan, pola dasar rok dan pola dasar celana. Grading pola dasar dipilih karena materi ini merupakan materi *basic* yang harus dikuasai sebelum menggrading pola-pola yang lain.

b. Analisis Mahasiswa.

Analisis mahasiswa dilakukan untuk mengamati karakteristik mahasiswa yang sesuai dengan rancangan media pembelajaran interaktif grading pola dasar. Mahasiswa yang dijadikan objek penelitian adalah mahasiswa DIII Tata Busana yang menempuh mata kuliah grading.

c. Analisis Konsep

Menyusun konsep yang akan dimuat dalam media pembelajaran grading pola dasar. Materi yang diterapkan disesuaikan dengan silabus mata kuliah grading. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran ini berisikan : (1) Sejarah Grading (2) Peran Grading (3) Pengantar Grading (4) Alat dan Bahan (5) Tipe Grading (6) Teknik Grading (7) Pedoman Grading (8) Grading Pola Dasar

2. Tahap *Design*

pada tahap ini dilakukan pemilihan jenis media dan pembuatan *design* serta konten yang dibutuhkan dalam media interaktif grading pola dasar.

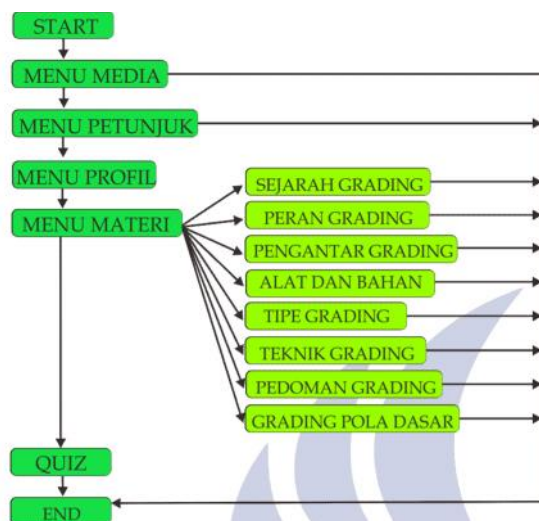
a. Pemilihan Media

Media yang dibuat dalam penelitian ini adalah media interaktif yang menggunakan *software articulate studio '13*, yang terintegrasi dengan *microsoft office power point*.

b. Pemilihan Format

Format media yang digunakan dalam media interaktif grading pola dasar berupa tampilan teks beberapa penjelasan disertai audio naskah teks dan *background* musik, video tutorial langkah-langkah menggrading dengan audio, serta tampilan kuis yang disajikan dengan audio musik yang menemani *user* dalam mengerjakan soal.

- c. Desain Awal Media Pembelajaran Interaktif
Dalam pembuatan desain media pembelajaran interaktif yang menarik, dilakukan beberapa tahapan. Berikut ini menunjukkan rancangan desain produk media yang akan dikembangkan :



Gambar 2. Desain *Flowchart* Media Pembelajaran

3. Tahap *Develop* atau Pengembangan
Pada tahap ini *design* media dikembangkan dan diuji cobakan bersama validator untuk dievaluasi dan dilakukan revisi, kemudian validasi kelayakan media oleh validator.
- a. Telaah Media
Pada tahap ini desain awal media yang telah dibuat pada tahap *design* disempurnakan melalui proses telaah berdasarkan format media, materi, dan bahasa. Responden yang diminta menelaah media ini adalah dua ahli media dan dua ahli materi. Telaah atau masukan dari para responden atau validator dilaksanakan bersamaan dengan validasi instrumen dan pengambilan data media.
- b. Validasi Kelayakan Media
Tahap validasi diperoleh dari empat validator. Berikut nama validator media dan materi yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Daftar Nama Validator

No	Nama Validator	Keterangan	Bidang
1.	Setya Chendra Wibawa, S.Pd., MT	Dosen PKK	Ahli Media I
2.	Febry Irsiyanto Wahyu Utomo, S.Pd., M.Pd	Dosen PPG	Ahli Media II
3.	Dra. Juhrah Singke, M.Si	Dosen PKK	Ahli Materi I
4.	Dra. Ratna Suhartini, M.Si	Dosen PKK	Ahli Materi II

Data hasil validasi ini dijadikan acuan kelayakan media interaktif grading pola dasar. Data validasi diambil dengan metode angket yang diberikan kepada masing-masing validator. Masing-masing validator diminta untuk memberikan penilaian pada beberapa aspek format media, materi dan bahasa.

- c. Uji Coba

Tahapan uji coba ini menghasilkan data respon mahasiswa terhadap media interaktif grading pola dasar. Uji coba dilakukan kepada 15 mahasiswa DIII Tata Busana angkatan 2015 pada mata kuliah grading.

4. *Desseminate*

Pada tahap ini, peneliti tidak menyebarkan hasil akhir media interaktif grading pola dasar kepada skala yang lebih luas misalnya program studi dari universitas lain yang memiliki mata kuliah grading pola dasar. Sebagaimana telah disebutkan pada batasan masalah dalam penelitian ini.

Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan angket untuk menjaring data validasi kelayakan media interaktif pada materi grading pola dasar dan menjaring data respon kelayakan media, berupa angket respon mahasiswa.

Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni: 1) Analisis penilaian kelayakan media. Analisis dilakukan terhadap semua kriteria yang berhubungan dengan aspek media pembelajaran interaktif pada materi grading pola dasar. Hasil validasi dari para validator direkapitulasi untuk dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor masing-masing komponen sesuai dengan instrumen penilaian media interaktif pada materi grading pola dasar.

Analisa Respon Mahasiswa. Analisa respon siswa terhadap media interaktif pada materi grading pola dasar dilakukan dengan penyebaran angket yang kemudian dianalisis dengan penghitungan skala *likert*. Berikut rumus yang digunakan untuk memperoleh skor rata-rata dan skala interpretasi skor kelayakan media:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\sum \text{skor pengumpulan data}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Skala Interpretasi Skor Kelayakan Media

Skor rata-rata (%)	Kategori
00.00-20.00	Tidak layak
21.00-40.00	Kurang layak
41.00-60.00	Sedang
61.00-80.00	Layak
81.00-100	Sangat layak

(Riduwan, 2012)

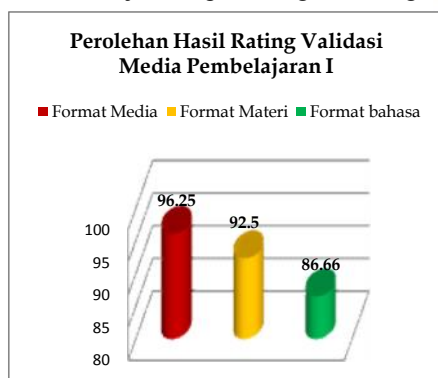
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini berupa data yang diperoleh dari penyebaran data yang diperoleh dari lapangan, mengenai “Pembuatan media interaktif pada materi grading pola dasar”. Data disajikan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis berupa validasi media dan angket respon mahasiswa. Hasil penelitian yang dibahas diantaranya: (1) kelayakan media pembelajaran, (2) respon mahasiswa terhadap kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate studio* '13

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Validasi kelayakan media pembelajaran dilakukan dalam dua tahap. Hasil validasi media pembelajaran I ditunjukkan pada diagram sebagai berikut:

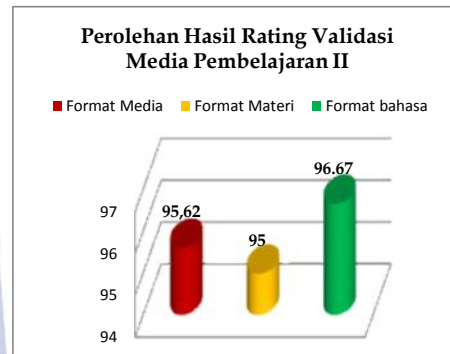


Gambar 3. Diagram Hasil Rating Media Pembelajaran I

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa dari hasil validasi media pembelajaran interaktif grading pola dasar I diperoleh hasil sebagai berikut: format media dengan hasil rating 96,25% termasuk dalam kategori sangat layak, format materi dengan hasil rating 92,50% termasuk dalam kategori sangat layak, dan format bahasa dengan hasil rating 86,66% termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil rating tertinggi yaitu format media, ini dikarenakan format dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan format dalam media pembelajaran dengan software *articulate studio* '13. Berdasarkan penghitungan yang dilakukan terhadap masing-masing aspek dapat diperoleh keseluruhan total hasil rating dari hasil validasi media pembelajaran I sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sum \text{skor total pengumpulan data}}{\sum \text{skor total maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{154 + 111 + 52}{340} \times 100\% \\
 &= 93,23 \%
 \end{aligned}$$

Total rata-rata hasil rating sebesar 93,23% dalam skala interpretasi skor kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak. Namun dalam hasil validasi media pembelajaran interaktif grading pola dasar I format materi dan format bahasa masih diperlukan beberapa perbaikan yang harus dilaksanakan. Hasil validasi pembelajaran II ditunjukkan oleh diagram sebagai berikut :

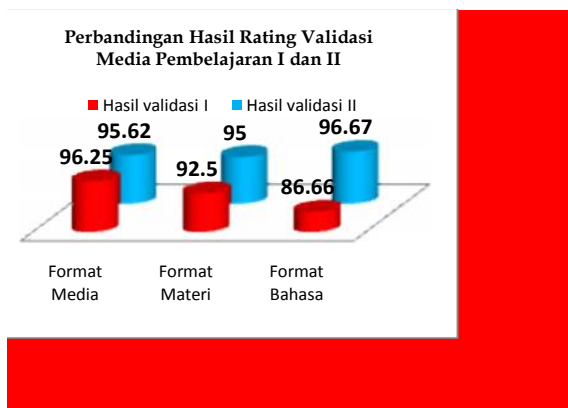


Gambar 4. Diagram Hasil Rating Media Pembelajaran II

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa dari hasil validasi media pembelajaran interaktif grading pola dasar II diperoleh hasil sebagai berikut : format media dengan hasil rating 95,62% termasuk dalam kategori sangat layak, format materi dengan hasil rating 95% termasuk dalam kategori sangat layak dan format bahasa dengan hasil rating 96,67% termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil rating tertinggi yaitu format bahasa, ini dikarenakan format bahasa dalam media pembelajaran ini sudah banyak diperbaiki dan disesuaikan dengan penggunaan bahasa yang sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan). Namun dari keseluruhan hasil rating tersebut memiliki pautan prosentase yang tidak terlampau jauh namun berimbang. Berdasarkan penghitungan yang dilakukan terhadap masing-masing aspek dapat diperoleh keseluruhan total rata-rata hasil rating dari hasil validasi media pembelajaran II sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sum \text{skor total pengumpulan data}}{\sum \text{skor total maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{153 + 114 + 58}{340} \times 100\% \\
 &= 95,58 \%
 \end{aligned}$$

Total rata-rata hasil rating sebesar 95,58% dalam skala interpretasi skor kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak (81.00-100). Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif grading pola dasar dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah grading dalam materi grading pola dasar.

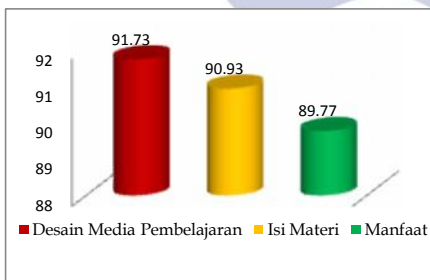


Gambar 5. Diagram Perbandingan Hasil Rating Media Pembelajaran I dan II

Terdapat perbedaan perolehan prosentase dari masing-masing aspek diantaranya; format media mengalami penurunan sebesar 0,63% dari prosentase hasil rating validasi I 96,25% dan hasil rating validasi II 95,62% namun dalam format materi dan format bahasa mengalami kenaikan sebesar 2,5% dan 10,01%. Secara keseluruhan diperoleh hasil rating validasi media pembelajaran I sebesar 93,23% termasuk dalam kriteria sangat layak dan hasil rating validasi media pembelajaran II sebesar 95,58% termasuk dalam kriteria sangat layak. Namun dari kedua hasil tersebut dipilih hasil rating validasi media pembelajaran yang terbaik yaitu hasil rating validasi media pembelajaran II sebesar 95,58% dengan selisih sebesar 2,35% dan termasuk dalam kategori sangat layak.

2. Angket Respon Mahasiswa

Hasil angket respon mahasiswa disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 6. Hasil Rating Angket Respon Mahasiswa

Aspek desain media pembelajaran diperoleh rata-rata hasil rating sebesar 91,73% termasuk dalam kategori sangat layak, aspek isi materi diperoleh rata-rata hasil rating sebesar 90,93% termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek manfaat diperoleh rata-rata hasil rating sebesar 89,77% termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penghitungan masing-masing aspek maka diperoleh rata-rata total hasil rating keseluruhan penilaian angket respon mahasiswa terhadap media pembelajaran sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sum \text{skor total pengumpulan data}}{\sum \text{skor total maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{344 + 341 + 202}{975} \times 100\% \\
 &= 90,97\%
 \end{aligned}$$

Hasil keseluruhan dari ketiga aspek diperoleh hasil rating 90,97 %. Berdasarkan rata-rata total hasil rating tersebut maka media pembelajaran interaktif pada materi grading pola dasar dikategorikan sangat layak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil kelayakan media pembelajaran dan respon mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif grading pola dasar yang dilakukan oleh peneliti diperoleh pembahasan sebagai berikut:

1. Kelayakan Media Interaktif Pada Materi Grading Pola Dasar

Kelayakan media interaktif pada materi grading pola dasar diperoleh dari hasil validasi pembelajaran yang meliputi tiga aspek yaitu aspek format media, aspek format isi materi dan aspek format bahasa.

a. Format Media

Kelayakan media interaktif grading pola dasar berdasarkan beberapa pernyataan dalam aspek format media memperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Media interaktif memiliki daya tarik gambar atau animasi termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dibuat mampu menghasilkan daya tarik yang baik. Sesuai dengan pernyataan Chee & Wong (2003: 136-140) media yang menggunakan gambar, diagram, foto dan grafik serta animasi yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu dengan tepat.
- 2) Kesesuaian tampilan dan warna termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dibuat memiliki kesesuaian tampilan dan warna. Sesuai dengan pernyataan Thorn dalam Munir (2009: 219-220) berpendapat bahwa salah satu penilaian kriteria media yang baik harus memiliki nilai artistik dan estetika. Untuk menarik minat belajar, maka program atau media harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.
- 3) Kejelasan Audio, termasuk dalam kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa media yang telah dibuat memiliki audio yang jelas. Menurut Chee & Wong (2003: 136-140) media yang baik memiliki dukungan musik yang dapat membawa siswa kepada suasana belajar mengajar yang menyenangkan. Dukungan suara.

- 4) Pemilihan jenis huruf jelas dan menarik, termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dibuat memiliki jenis huruf jelas dan menarik. Sesuai dengan pernyataan Chee & Wong (2003:136-140) bahwa media yang baik harus memperhatikan kejelasan penulisan berupa pemilihan jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan yang disesuaikan dengan layar yang ada sehingga mudah dibaca oleh siswa.
 - 5) Sistematika media yang disajikan termasuk dalam kategori sangat layak. Sesuai dengan pernyataan Kasmadi dalam Harjanto (2008: 241 - 243) bahwa pemilihan media pendidikan perlu mempertimbangkan beberapa hal salah satunya pertimbangan isi dalam point *Presentation*, cara penyajian yang benar.
 - 6) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa media yang telah dibuat sesuai dengan materi pembelajaran yang ada. Hal ini sesuai dengan pernyataan Thorn dalam Munir (2009: 219-220) yang berpendapat bahwa salah satu penilaian kriteria media yang baik harus memiliki integritas media, dimana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
 - 7) Mudah untuk digunakan/dioperasikan termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Thorn dalam Munir (2009: 219-220) yang berpendapat bahwa salah satu penilaian kriteria media yang baik harus memiliki kemudahan navigasi. Sebuah media interaktif harus dirancang sederhana mungkin sehingga pembelajar dapat mempelajarinya tanpa harus dengan pengetahuan yang kompleks tentang media.
- b. Format Isi Materi
- Berdasarkan aspek isi materi memperoleh hasil sebagai berikut :
- 1) Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak
Hal ini sesuai dengan pernyataan Kasmadi dalam Harjanto (2008: 241 - 243) bahwa pemilihan media pendidikan perlu mempertimbangkan beberapa hal salah satunya pertimbangan isi dalam point *Circular-relevance*, penggunaan media harus sesuai dengan isi kurikulum dan tujuannya jelas.
 - 2) Kesesuaian materi dengan video termasuk dalam kategori sangat layak.
Menurut Chee & Wong (2003:136-140) media yang baik memiliki gambar, foto, animasi serta video yang dapat memberikan ilustrasi konsep dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung penggunaan dan aplikasi dari suatu ilmu yang dipelajari.
 - 3) Kesesuaian judul dengan isi materi termasuk dalam kategori sangat layak. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009 : 9) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. kandungan kognisi.
 - 4) Kelengkapan materi pada media termasuk dalam kategori sangat layak. Sesuai dengan pernyataan Walker & Hess dalam Azhar Arsyad, (2009: 175-176) yang menjelaskan bahwa media harus memiliki kualitas isi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
 - 5) Kebenaran teori termasuk dalam kategori sangat layak. Sesuai dengan pernyataan Chee & Wong (2003:136-140) bahwa media yang baik harus memiliki materi yang akurat, *up to date*, jelas dalam menjelaskan konsep, valid, dan tidak membias sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.
 - 6) Kesesuaian soal dengan materi dalam media termasuk dalam kategori sangat layak. Sesuai dengan pernyataan Walker & Hess dalam Azhar Arsyad, (2009: 175-176) yang menjelaskan bahwa media harus memiliki kualitas instruksional yang memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas motivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya.
- c. Format Bahasa
- Berdasarkan aspek bahasa memperoleh hasil sebagai berikut:
- 1) Tata bahasa sesuai EYD termasuk dalam kategori sangat layak. Sesuai dengan pernyataan Kasmadi dalam Harjanto (2008: 241-243) bahwa pemilihan media pendidikan perlu mempertimbangkan beberapa hal salah satunya pertimbangan isi dalam point *Presentation*, cara penyajian yang benar. Sependapat dengan hal tersebut Thorn dalam Munir (2009: 219-220) yang menjelaskan bahwa dibutuhkan integritas media, dimana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
 - 2) Menggunakan bahasa yang komunikatif termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini Sesuai dengan pendapat Harjanto (2008: 238) bahwa media harus memperhatikan mutu teknis, media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.
 - 3) Bahasa yang mudah dipahami termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Walker & Hess dalam

Azhar Arsyad, (2009: 175-176) yang menjelaskan bahwa media harus memiliki kualitas teknis yang meliputi: keterbacaan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya

2. Respon Mahasiswa Terhadap Media Interaktif Pada Materi Grading Pola Dasar

Respon mahasiswa terhadap media interaktif pada materi grading pola dasar meliputi tiga aspek yaitu aspek aspek Desain Media Pembelajaran, isi materi dan aspek manfaat.

a. Desain Media Pembelajaran

1) Pernyataan tentang tampilan media jelas

Berdasarkan penilaian respon mahasiswa terhadap kejelasan tampilan media, termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Walker & Hess dalam Azhar Arsyad, (2009: 175-176) yang menjelaskan bahwa media harus memiliki kualitas teknis yang meliputi: keterbacaan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya

2) Pernyataan tentang kejelasan teks atau huruf jelas

Berdasarkan penilaian respon mahasiswa terhadap kejelasan teks atau huruf jelas, termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dibuat memiliki jenis huruf jelas dan menarik. Sesuai dengan pernyataan Chee & Wong (2003:136-140) bahwa media yang baik harus memperhatikan kejelasan penulisan berupa pemilihan jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan yang disesuaikan dengan layar yang ada sehingga mudah dibaca oleh siswa.

3) Pernyataan tentang keselarasan warna tampilan media

Berdasarkan penilaian respon mahasiswa terhadap keselarasan warna tampilan media, termasuk dalam kategori sangat layak. Sesuai dengan pernyataan Thorn dalam Munir (2009: 219-220) berpendapat bahwa salah satu penilaian kriteria media yang baik harus memiliki nilai artistik dan estetika. Untuk menarik minat belajar, maka program atau media harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.

4) Pernyataan tentang kemudahan penggunaan media

Berdasarkan penilaian respon mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan media, termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Thorn dalam Munir (2009: 219-220) yang berpendapat bahwa salah satu penilaian kriteria media yang baik harus memiliki kemudahan navigasi. Sebuah media interaktif harus dirancang sederhana mungkin sehingga

pembelajar dapat mempelajarinya tanpa harus dengan pengetahuan yang kompleks tentang media.

5) Pernyataan tentang kejelasan audio pada media

Berdasarkan penilaian respon mahasiswa terhadap kejelasan audio pada media, termasuk dalam kategori sangat layak. Menurut Chee & Wong (2003:136-140) media yang baik didukung musik yang dapat membawa siswa kepada suasana belajar mengajar yang menyenangkan. Dukungan suara narasi juga akan memperjelas konsep dan aplikasinya.

b. Isi materi

1) Pernyataan tentang materi mudah dipahami

Berdasarkan penilaian respon mahasiswa terhadap kemudahan memahami materi, termasuk dalam kategori sangat layak. Sesuai dengan pernyataan Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009: 9) bahwa media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

2) Pernyataan tentang bahasa yang disampaikan mudah dipahami

Berdasarkan penilaian respon mahasiswa terhadap bahasa yang disampaikan mudah dipahami, termasuk dalam kategori sangat layak. Sesuai dengan Harjanto (2008: 238) bahwa pemilihan media harus memperhatikan faktor Keterpaduan (Validitas), tepat dan berguna bagi pemahaman bahan (materi) yang dipelajari

3) Pernyataan tentang keterbacaan materi dalam media

Berdasarkan penilaian respon mahasiswa terhadap keterbacaan materi dalam media, termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Walker & Hess dalam Azhar Arsyad, (2009: 175-176) yang menjelaskan bahwa media harus memiliki kualitas teknis yang meliputi: keterbacaan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya.

4) Pernyataan tentang kesesuaian gambar dan/ video dalam materi

Berdasarkan penilaian respon mahasiswa terhadap kesesuaian gambar dan/video dalam materi, termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan pendapat Chee & Wong (2003:136-140) bahwa media yang menggunakan gambar, foto, animasi dan video yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu dengan tepat yang dapat memberikan ilustrasi konsep dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung penggunaan dan aplikasi dari suatu ilmu yang dipelajari.

- 5) Pernyataan tentang isi materi dalam media menarik

Berdasarkan penilaian respon mahasiswa terhadap isi materi dalam media menarik, termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Walker & Hess dalam Azhar Arsyad, (2009: 175-176) bahwa suatu media harus memiliki kualitas isi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi siswa.

c. Aspek manfaat

- 1) Pernyataan tentang mempermudah dalam memahami materi pembelajaran

Berdasarkan penilaian respon mahasiswa terhadap pernyataan mempermudah dalam memahami materi pembelajaran, termasuk dalam kategori sangat layak. Sesuai dengan pernyataan Rudi Susilana dan Cipi Riyana (2009: 9) bahwa Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

- 2) Pernyataan tentang meningkatkan motivasi belajar

Berdasarkan penilaian respon mahasiswa terhadap peningkatan motivasi belajar, termasuk dalam kategori sangat layak. Sesuai dengan pernyataan Hamalik dalam Arsyad (2014: 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

- 3) Pernyataan tentang mahasiswa senang terhadap media

Berdasarkan penilaian respon mahasiswa terhadap kesenangan terhadap media, termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini dikarenakan mahasiswa merasa senang terhadap media yang telah dibuat. Hal ini sesuai dengan pernyataan Thorn dalam Munir (2009: 219-220) yang berpendapat bahwa salah satu penilaian kriteria media yang baik harus memiliki fungsi secara keseluruhan, dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik.

hasa. Hasil dari validasi media pada aspek format media mendapatkan kategori sangat layak. Pada aspek format materi mendapatkan kategori sangat layak. Serta pada format bahasa mendapatkan kategori sangat layak. Secara keseluruhan kelayakan media yang dilihat berdasarkan ketiga aspek tersebut diatas memperoleh kategori media yang sangat layak dengan nilai HR (Hasil Rating) total ketiga aspek adalah sebesar 95,58% yang termasuk dalam kriteria sangat layak (81,00%-100%).

2. Respon Mahasiswa

Hasil Respon Mahasiswa dalam penelitian ini terbagi atas tiga aspek, diantaranya aspek desain media pembelajaran, format isi materi dan format manfaat. Hasil Respon Mahasiswa pada aspek desain media pembelajaran mendapatkan kategori sangat layak. Pada aspek format isi materi mendapatkan kategori sangat layak. Serta pada format manfaat memperoleh hasil sangat layak. Secara keseluruhan respon mahasiswa sangat baik dan menghasilkan kelayakan media yang sangat layak, ini diperoleh dari HR (Hasil Rating) total ketiga aspek sebesar 90,97%, dengan kategori sangat layak yang berada pada skor rata-rata $\geq 81,00\%$ -100%.

Saran

1. Media interaktif yang layak memiliki audio video yang baik, oleh karena itu memperhatikan kualitas audio video sangat diperlukan karena kualitas audio video akan menentukan pemahaman peserta didik dan mempengaruhi hasil jadi media secara keseluruhan.
2. Media interaktif dengan *software articulate studio '13* ini masih dapat dikembangkan lebih luas lagi, dan dapat dikembangkan untuk materi pembelajaran yang lain, serta masih banyak produk *software* pendidikan dari www.articulate.com yang masih dapat dikembangkan lagi salah satunya *articulate storyline 360* yang baru rilis di tahun 2016 ini .

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal dan Setiawan, Adhi. 2012. *Strategi Pembelajaran Aktif Berbasis ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Aqib, Zainal. 2010. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Chee, T.S and Wong, A.F.L. 2003. *Teaching and Learning with Technology*. Singapore : Prentice Hall
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta

PENUTUP

Simpulan

1. Kelayakan Media

Kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini terbagi atas tiga aspek, diantaranya aspek format media, format materi dan format ba-

- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta
- Price, Jeanne and Zamkoff, Bernard. 1996. *Grading Techniques for Fashion Design*. USA : Capital Cities Media.
- Putra, Nusa. 2011. *Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. 2012. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Simamora, Bill. 2007. *Panduan Riset Perilaku Konsumen*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Soenarto, Sunaryo. 2005. "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Kuliah Tata Hidang". *Jurnal Inovasi dan Teknologi*. Vol.9 (1) : hal. 116.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suros, Lucy. 2013. *Articulate Releases Articulate Studio '13*, (Online), (http://www.articulate.com/company/news/news_2031009.php, diaksesunduh 18 Februari 2016).
- Widjiningsih (2004). *Dasar-Dasar Grading Pola Busana*. Yogyakarta: Jurusan PKK, FT-UNY.
- Winarno, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran Panduan Lengkap untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan*. Yogyakarta: Genius Prima Media.

